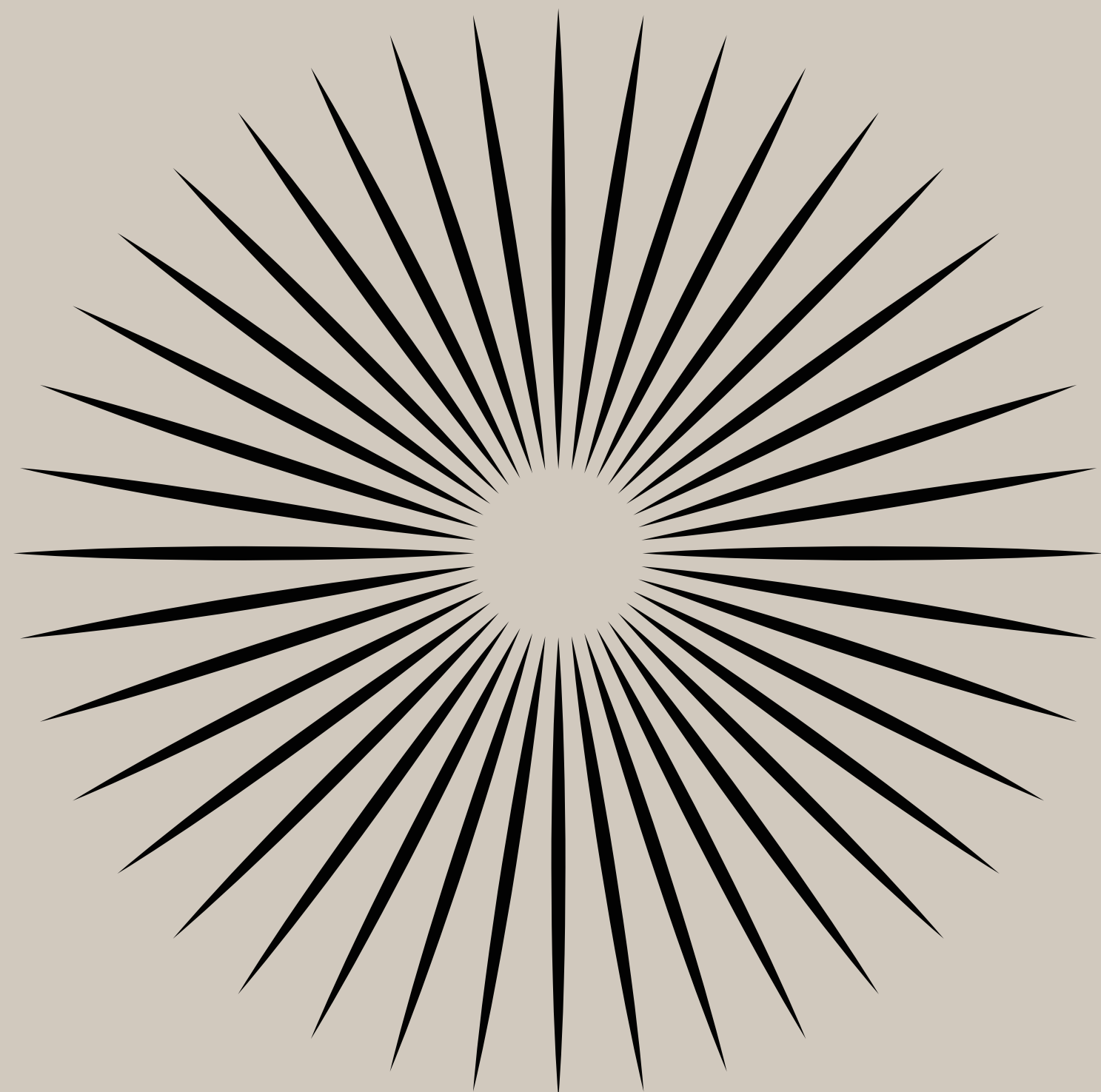


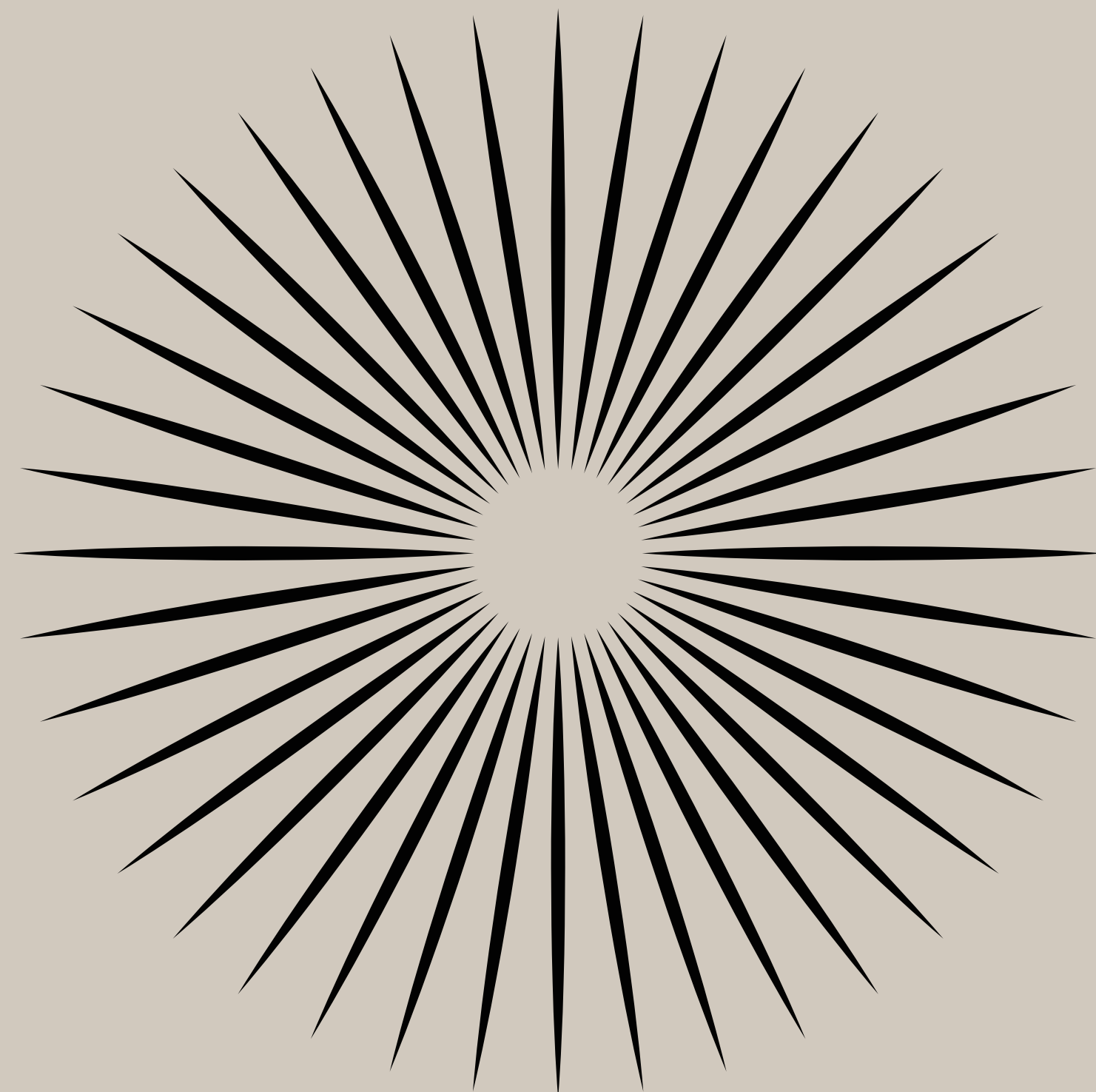
alumbra

Arte digital y patrimonio

[www.alumbrafest.es](http://www.alumbrafest.es)



1	Presentación	1
2	Artistas / Obra	
	MAOTIK	Hollywell 2-3
	MURCOF + SERGI PALAU	Alias Sessions 4-5
	GNOMALAB	Conversaciones con el espacio 6-7
	TAMA	Seeing 8-9
	ITEM MEDIA	Siamesse 10-11
3	Espacios de Alumbra	
	Hospital Real	12
	Escuela Técnica Superior de Arquitectura	13
4	Encuentro Alumbra en Streaming	14
5	Calendario de acciones	14
6	Organizadores y colaboradores	15



**Alumbra** es un encuentro y una muestra internacional de arte digital en espacios de referencia del patrimonio arquitectónico y paisajístico de la Universidad de Granada.

Su objetivo es difundir nuestro patrimonio histórico ligándolo a la expresión artística de vanguardia. A través de diversas instalaciones vinculadas con la experimentación audiovisual y la intervención a través de la luz, la imagen y el sonido, se crearán experiencias únicas y completamente novedosas en espacios tan singulares como la bóveda del crucero del Hospital Real o la capilla de la Escuela de Arquitectura de Granada.

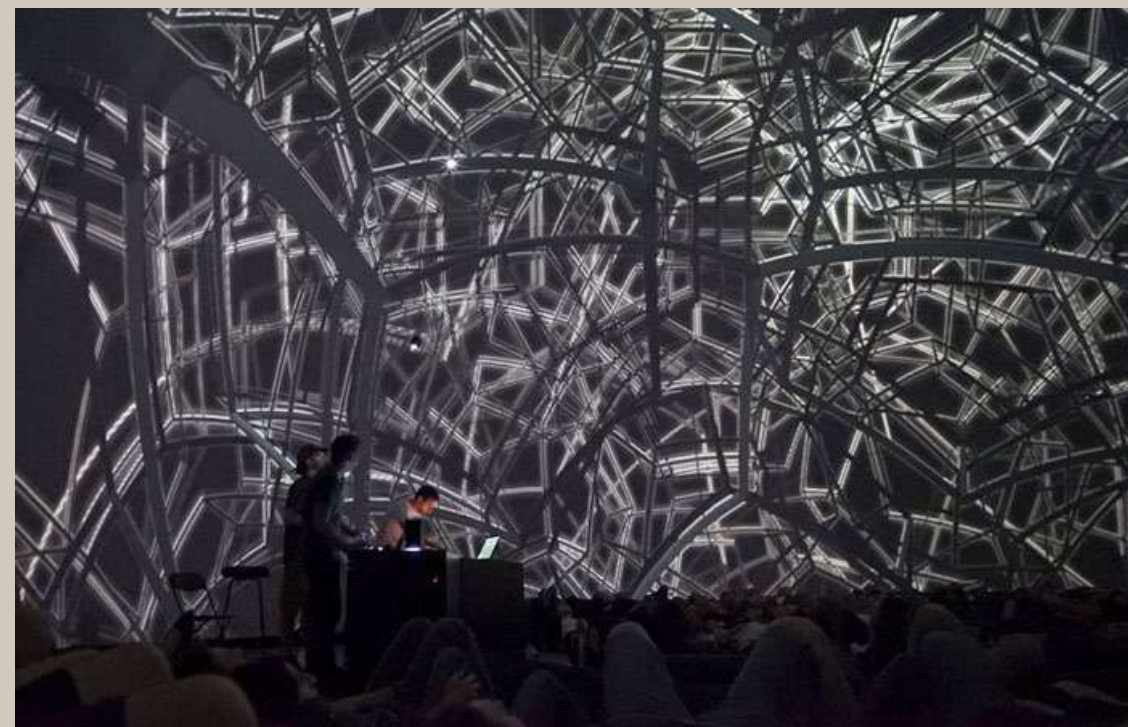
La muestra tendrá lugar entre el 29 de abril y el 1 de mayo, además de las instalaciones ubicadas en Hospital Real y ETSAG, a través del canal online de la Madraza se realizará una conferencia en streaming sobre nuevas propuestas de difusión y creación cultural a partir del arte digital y en el auditorio de arquitectura se celebrará un concierto audiovisual.

La ideación, producción y comisariado, realizado por el estudio Item Media, cuenta con artistas de referencia en el ámbito internacional como Maotik o Murcof y Sergi Palau, que estarán a cargo de la clausura de la muestra con la performance AV Alias Sessions, a la que se podrá acceder con invitación. Entre las propuestas además se encuentran instalaciones de creadores como Gnomalab o Tama y el estreno de la nueva pieza interactiva de Item Media, Siamesse.

Se trata de una iniciativa organizada en colaboración con la UGR con la financiación de la Consejería de Cultura y Patrimonio Histórico de la Junta de Andalucía y el apoyo de la Asociación Cultural Miga.

## MAOTIK Holywell

Hospital Real



Mathieu Le Sourd, también conocido como **Maotik**, es un artista digital francés que se centra en experiencias inmersivas, instalaciones interactivas y actuaciones audiovisuales. Es licenciado en Producción de Medios Digitales por el London College of Arts y tiene un Máster en Artes Digitales (Pompeu Fabra, Barcelona).

Desde 2011, sus trabajos han sido expuestos en diversos festivales e instituciones de todo el mundo, como el Festival Mutek, Live cinema en Río, Signal Festival en Praga, el British Film Institute en Londres, ARS Electronica en Linz, Miraikan Science Museum en Tokio, B39 en Seúl y Funkhaus en Berlín.

Conocido por sus intervenciones inmersivas en cúpulas, Le Sourd diseña sus propias herramientas audiovisuales, generando contenidos visuales en tiempo real a partir de algoritmos y creando mundos en 3D para transformar la percepción del espacio. Además de su carrera en solitario, colabora a menudo con otras disciplinas, como la música, la arquitectura y los grupos de investigación universitarios, para seguir investigando la relación entre arte, ciencia y tecnología. Formó parte del equipo que creó la escenografía visual de la última gira mundial de Nine Inch Nails y últimamente ha colaborado con marcas renovadas como Hermes o Chanel.

Maotik se ha trasladado recientemente a Berlín, donde continúa su investigación artística participando en la residencia artística organizada entre Sonar+D y Factory Berlin. También se ha incorporado a la universidad CODE donde ha trabajado como profesor impartiendo conferencias sobre diseño interactivo, diseño generativo y entornos de realidad aumentada y virtual.

# MAOTIK Holywell

Hospital Real



**Holywell** es una experiencia multisensorial que explora la naturaleza y los principios matemáticos de la geometría sagrada. La obra consiste en el desarrollo de algoritmos para crear muchas formas observadas en la naturaleza y su relación con patrones religiosos. El uso de la tecnología digital ofrece la posibilidad de reproducir diversas combinaciones haciendo evolucionar los gráficos en forma de aleatoriedad controlada creando patrones complejos que abarcan plenamente la arquitectura de la bóveda.

Los interactivos nos darán una sensación de contacto directo con lo divino poniendo en relación la "arquitectura del poder", la geometría y lo ascético/espiritual, ya que su movimiento modificará el contenido visual proyectado en el techo y el suelo y cambiará la perspectiva del entorno. Como proyección dome, la luz proyectada sobre la bóveda del edificio jugará con su arquitectura y cambiará su percepción.

El sonido de la instalación seguirá la teoría de Pitágoras que explicaba que los patrones en la naturaleza son como las armonías de la música, como surgidas del número.



## MURCOF + SERGI PALAU

### Alias Sessions

Escuela T.S. de Arquitectura



**Sergi Palau** es un artista visual residente en Valencia. Co-fundador del colectivo NiñoViejo, antiguo miembro del laboratorio de creación visual Radiante y comisario artístico del festival VOlumens en Valencia.

Como Vj ha participado en numerosos festivales (Sónar, REC, Mapping Festival, Lunchmeat Festival, Observatori) y ha colaborado con músicos de la talla de Dorantes, Murcof, Suso Saiz o Maria José Llergo y compartido cabina con productores y dj,s como Felix Da Housecat, Roni Size, The Hacker, Alexander Kowalsky, Sascha Funke, Oscar Mulero, Dj Hell, Sven Vath, Richie Hawtin, y un larguísimo etc...

Con Radiante ha realizado proyectos como diseño de escenarios y clubs, visuales e instalaciones lumínicas. Entre éstos proyectos cabe destacar el diseño y realización del show lumínico de Renaissance, proyecto destacado de la edición 2016 del Burning Man.

**Murcof** es el nombre artístico del músico de electrónica Fernando Corona. Corona nació en 1970 en Tijuana, México y se crió en San Diego (California) y Ensenada (Baja California). Durante un tiempo fue miembro del Colectivo Nortec de músicos y artistas electrónicos con sede en Tijuana bajo el nombre del proyecto Terrestre. Desde 2006 Corona vive en Barcelona, España.

La música de Murcof es escasa, minimalista, electrónica. Muchas de sus composiciones se basan en percusiones electrónicas abstractas, con fallas y a veces complejas. Las influencias armónicas y melódicas provienen de la música clásica (música clásica moderna, música concreta, minimalismo sagrado, micropolifonía, música barroca, etc.), música ambiental, música de drones, música sintetizada de la escuela de Berlín, música étnica e improvisación libre. Los ritmos se derivan de techno minimal, dub, glitch, música industrial e IDM, y a menudo se alinean alrededor de un tiempo de 4/4.

Las obras más recientes del catálogo de Murcof ya no incluyen ritmos electrónicos. Sus obras anteriores, como el EP Monotonu de 2001, incluyen instrumentos orquestales extraídos de grabaciones de obras de compositores modernos como Arvo Pärt y Morton Feldman. Algunos de sus trabajos posteriores, como el álbum Remembranza de 2005, incorporan muestras de Corona y sus amigos tocando instrumentos clásicos. Además de sus álbumes iniciados personalmente, Corona trabajó como Murcof en el proyecto de comisión de 2008 The Versailles Sessions, en el que reinterpretó grabaciones de un conjunto barroco.

Los espectáculos en vivo de Murcof han contado con músicos invitados de diversos orígenes musicales, como la pianista clásica Vanessa Wagner, el trompetista de jazz Erik Truffaz, el jugador de tabla Talvin Singh, el pianista crossover de música electrónica y clásica Francesco Tristano y el improvisador libre Philippe Petit.

# MURCOF + SERGI PALAU

## Alias Sessions

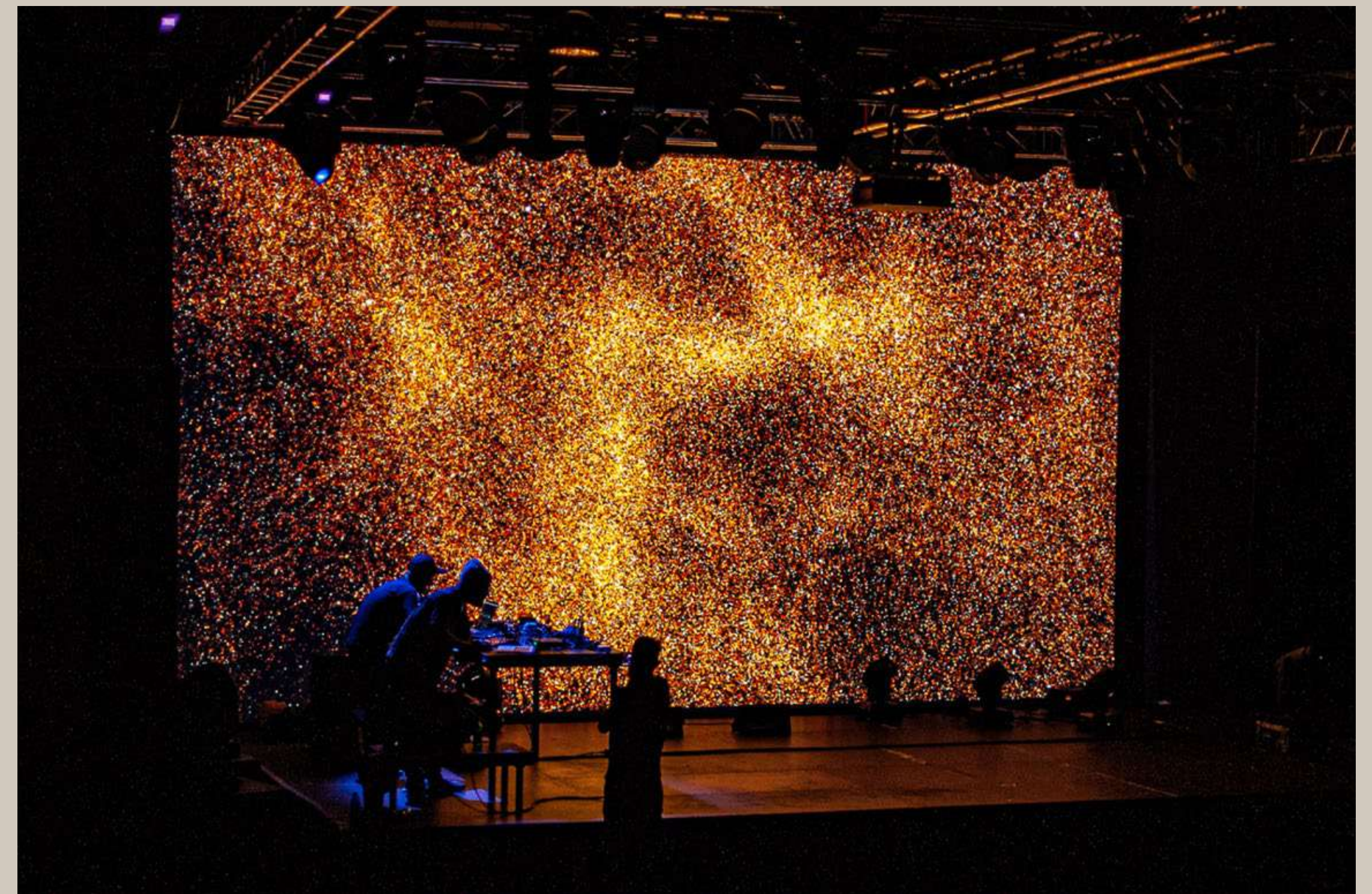
Escuela T.S. de Arquitectura



2

ARTISTAS  
OBRAS

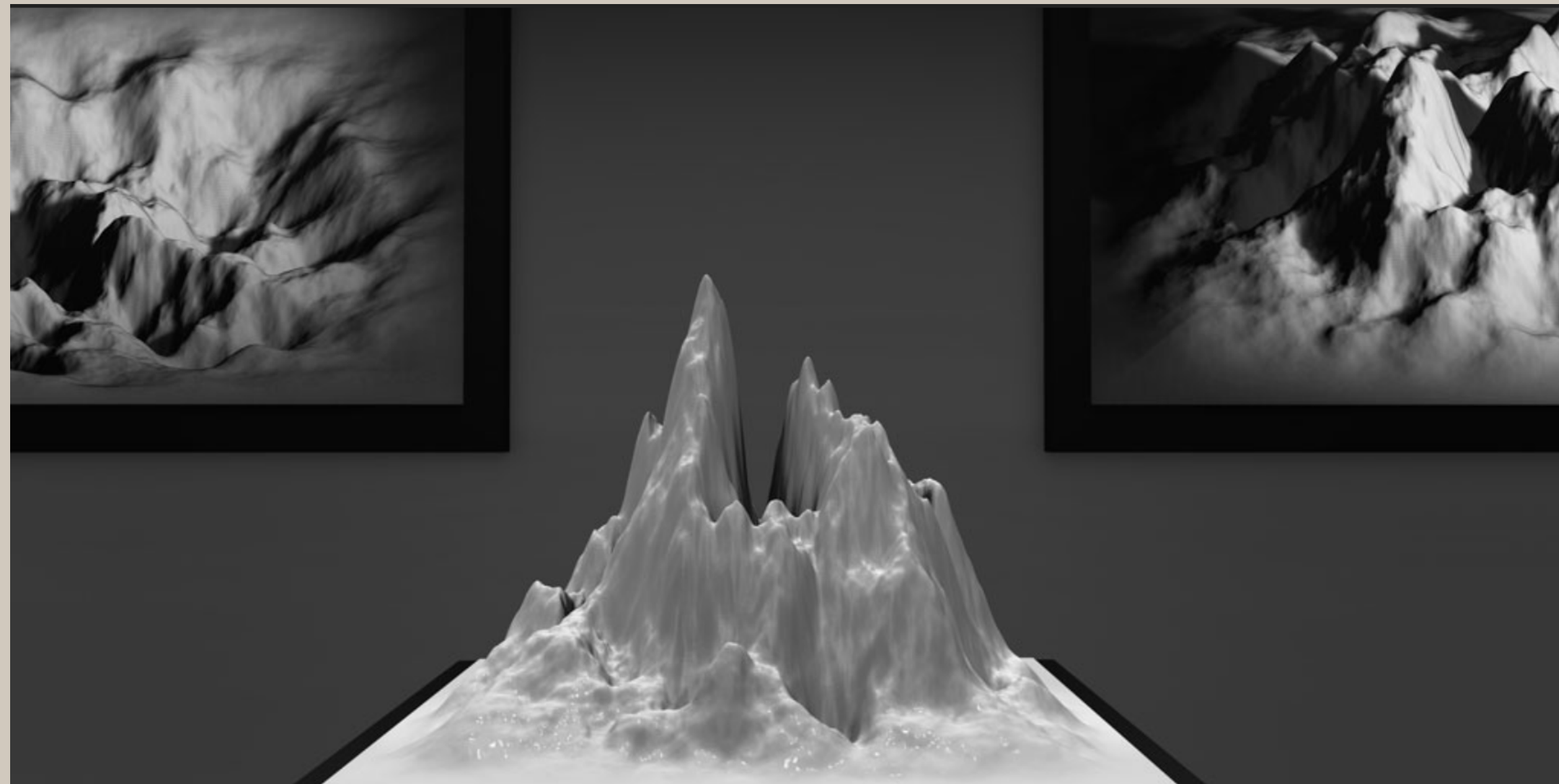
**Alias Sessions** Se trata de una performance AV en la que Fernando Corona - Murcof desarrolla musicalmente algunas de las piezas sonoras creadas para la compañía de danza suiza Alias. Sergi Palau hace una sesión visual que ilustra los temas musicales, utilizando imágenes de las obras de la compañía como materia prima, pero deconstruyéndolas para crear una dramaturgia y narrativa completamente nueva, que navega por el surrealismo y el mundo de los sueños.



# GNOMALAB

## Conversaciones con el espacio

Hospital Real



**Gnomalab** es un artista audiovisual en activo desde los 90 con una carrera plagada de proyectos y colaboraciones con multitud de artistas. En los últimos años se ha focalizado en la investigación y producción de nuevos formatos además de compaginarlo con la docencia; pero a partir del 2017 decide retomar su faceta como VJ de forma activa y pone en marcha diversos proyectos AV más arriesgados y experimentales como son sus colaboraciones con Loppkio o Pina.

"Podría decirse que el uso de la luz, el tiempo y el espacio -como materia- representan la base de mi trabajo más reciente. Observo el paisaje y los objetos, lo físico y lo intangible (no sólo las luces, sino también sus sombras) y los descontextualizo para comprobar cómo se relacionan con el entorno en el que se nos presentan. Los ejes básicos de mi trabajo son la imagen en movimiento y lo encontrado, sin centrarme en técnica concreta alguna. Con mis proyectos evito llevar a cabo reflexiones trascendentales: simplemente discurren sobre el concepto de la percepción visual; en cómo las cosas pueden ser transformadas en relación a cómo las observamos" Juanjo Fernández Rivero (Gnomalab), 2014.



# GNOMALAB

## Conversaciones con el espacio

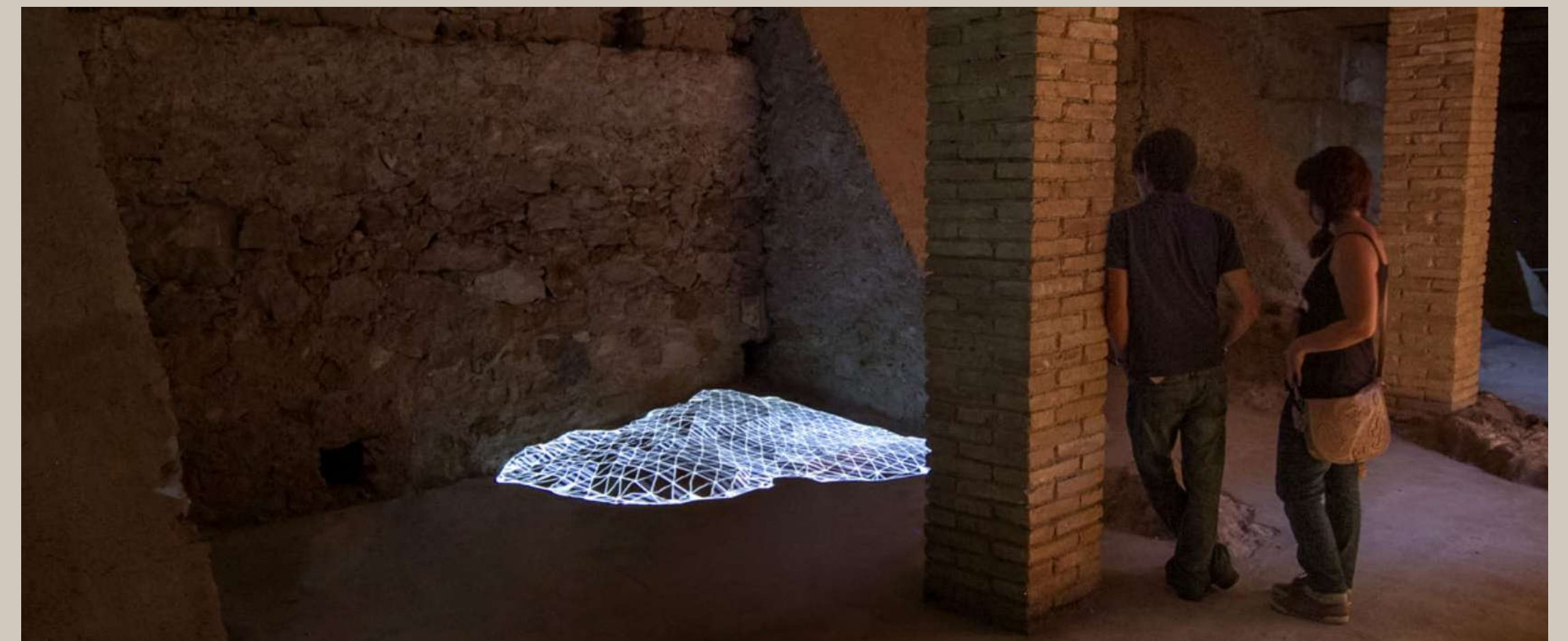
Hospital Real



**Conversaciones con el espacio** En esta instalación site-specific, planteo una forma de diálogo unidireccional entre el espacio y el espectador. Una sala desnuda, que poco a poco va dibujando su forma, para mostrarnos su arquitectura, que aunque es inamovible como objeto, las luces y las sombras son capaces de cambiar su fisonomía.

Durante semanas, he estudiado la sala, primero a través de fotografías, y posteriormente, visitando el espacio físicamente. Este hecho pone de manifiesto cómo las personas percibimos las cosas y como son en realidad. Al trabajar in situ, durante la instalación, voy descubriendo el verdadero carácter del espacio; su personalidad, la que le proporciona forma y geometría.

A partir de estas características, empiezo a trabajar. Esculpir con luz proyectada me permite crear ilusiones ópticas que pueden variar la perspectiva dependiendo del punto de vista del espectador. Al dotar a la luz de otro valor como el movimiento puedo crear otra dimensión ampliada algo, que por llamarlo de algún modo, se llamará “anamorfosis aumentada o intensificada”.



## TAMA Seeing

Escuela T.S. de Arquitectura



**Tama** es el apodo de Juan Carlos Tamajón. Lleva en el mundo de las artes escénicas desde 1998 en diferentes facetas o disciplinas, artista de circo, técnico de iluminación y sonido, producción, diseño de iluminación o diseño de visuales.

En los últimos años su trabajo está enfocado al diseño técnico y artístico para espectáculos e instalaciones artísticas, unificando en sus diseños y trabajos diferentes técnicas, como el uso del video y las nuevas tecnologías siempre desde el trabajo con la luz como fuente de expresión.

Actualmente trabaja como freelancer desarrollando sus propios trabajos en instalaciones artísticas y trabajando con compañías de teatro y danza. Dentro de sus últimos trabajos, tanto en diseños de iluminación como de visuales, está Ballet Andaluz Flamenco, La sal teatro, Desencuentros, La Rous, Vaivén Circo, Cía. de Danza Fernando Hurtado, videomapping e instalaciones con Item Media y producciones propias en instalaciones audiovisuales y lumínicas como IN&OUT 1 y 2, MICROCOSMOS, DECIDE, SHIFT 1 y 2... así como colaboraciones en otros campos artísticos como diseño de iluminación y visuales para grupos de música.





## TAMA Seeing

Escuela T.S. de Arquitectura

Idea, concepto y desarrollo: Tama  
Desarrollo técnico: Tama  
Asistencia y construcción: Diego Hernando  
Construcción de cortina diapositivas: Laura Cáceres  
Grabaciones sonoras: Tama (con la colaboración de:  
Julieta Domenicone, VanTa, Nieves Olalla, Sara  
Martínez)



“Fotografiamos cosas para ahuyentarlas del espíritu. Mis historias son una forma de cerrar los ojos” de *La cámara lúcida*, Roland Barthes en cita a Kafka.

El cerebro es un órgano sorprendente del que apenas conocemos su funcionamiento, es el causante, entre muchas otras cosas, de cómo vemos, oímos, olemos, tocamos y sentimos el mundo.

Como un puñado de señales eléctricas, cambios de presión o demás estímulos se convierten en imágenes, recuerdos y sentimientos es algo de lo que no tenemos explicación por el momento, pero es algo que sucede, y además, es un proceso propio y genuino de cada individuo.

Unas de las traducciones del inglés al castellano de la palabra seeing es “vidente”, como adjetivo, que proviene de la palabra see (visión). También es un término que se usa en astronomía para referirse al efecto distorsionador de la atmósfera sobre las imágenes de objetos astronómicos. La elección de este nombre no es casualidad, concibo que existen muchas forma de ver con cada uno de los sentidos que poseemos, y que muchas veces eso que vemos puede estar distorsionado o interpretado de manera diferente y según nuestra experiencia le sumamos las partes que no aparecen para que en nosotros tengan una lógica.

Interpretamos el mundo según nuestra experiencia y creamos imágenes de este mundo particular según los estímulos que nos llegan de él. Unos sonoros, otros visuales, olfativos, táctiles..., todos ellos nos hacen crear una imagen de lo que está ocurriendo.

En **Seeing** el estímulo de partida es el sonido. Seeing no es una instalación espectacular o con grandes artificios tecnológicos que lleven a la sorpresa al espectador, sino más bien una invitación a la reflexión y la conciencia, a detener el tiempo, a mirarse en el interior.

## ITEM MEDIA Siamesse

Hospital Real



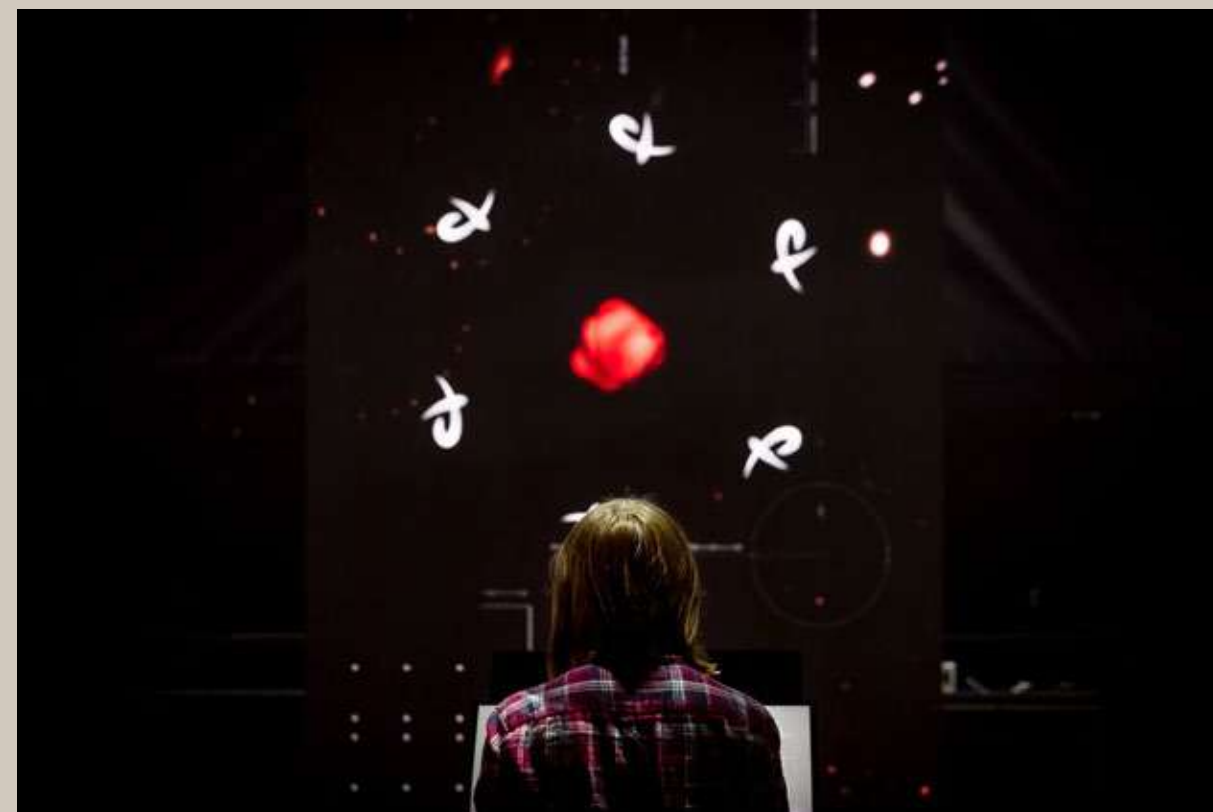
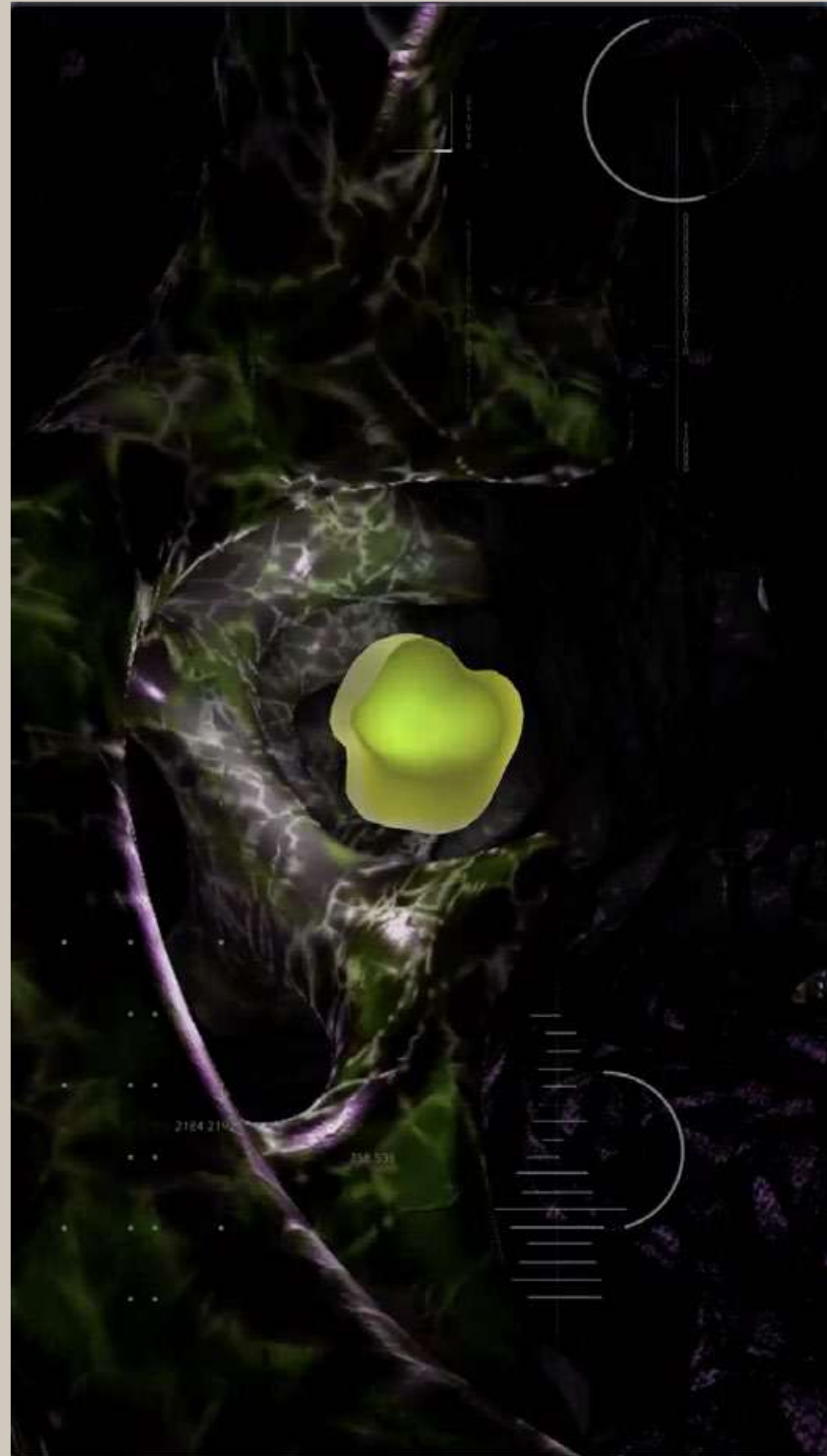
**Item Media** es un estudio que ha conseguido asociar tecnología y excelencia en el ámbito de la creación artística audiovisual. Siempre vinculada al mundo de las nuevas propuestas, ha llevado la producción y dirección artística de muestras de arte contemporáneo como 'Mappea. Muestra audiovisual y de nuevas tecnologías' (2017, Jaén), la Bienal del Milenio Reino de Granada (2014, Granada), o 'Spora. Muestra Internacional de Arte Efímero' (2008, Granada).

Además, en la trayectoria de Item Media la difusión del patrimonio y la intervención a través de nuevas tecnologías sobre éste se ha convertido en una especialización de la empresa. Podemos destacar las herramientas desarrolladas para la Estación Alcázar Genil o los trabajos realizados para el Patronato de la Alhambra y el Generalife. En el ámbito privado, ha sido la responsable del Mapping para el lanzamiento del Nuevo Range Rover Evoque en Madrid y Lisboa (2019), del Mapping presentación de la nueva imagen Sierra Nevada (2017), de la presentación de Jaguar F-Pace en el Museo CajaGranada (2016), o el Mapping presentación del edificio Vodafone Smart Center de Sevilla (2015).

Después de un largo y pionero recorrido en Andalucía poniendo en relación comunicación, difusión y arte digital, el estudio está centrado en proyectos de innovación de dimensión internacional como son los proyectos de investigación Marie Slodowska-Curie Project, financiados por European H2020-MSCA-RISE Warmest y Rremaker, Erasmus+ In the City de desarrollo de herramientas de edutainment a través de nuevas tecnologías; o sus proyectos más "personales", la aplicación Innex de creación y difusión de propuestas sonoro-visuales a través de dispositivos móviles y la instalación interactiva Siamesse.

## ITEM MEDIA Siamesse

Hospital Real



**Siamesse** es una videoinstalación interactiva generativa en la que convergen tecnologías de sensing con dinámicas de creación sonora y visual en una experiencia personalizada para cada usuario en directo.

¿Cómo sería yo en este momento si fuera una obra audiovisual?  
¿Cómo se desarrollaría como pieza sonorovisual en este punto?

Configurada mediante la inserción de diversos datos del usuario sumados a otros generados a tiempo real y directamente relacionada con nuestros parámetros biométricos, esta experiencia audiovisual será irrepetible.

La asignación de diferentes elementos gráficos animados y orgánicos nos evoca una atmósfera biológica inmersiva. Se irán formando concéntricamente una serie de composiciones que recuerdan a sistemas óseos, fluidos, membranas celulares. Estructuras conectadas y totalmente abstractas, que a su vez fluctúan con el sonido generativo, también modelado mediante los datos obtenidos, forman una pieza sonora única que armoniza con la gráfica y nos transporta por entornos vivos imaginarios.

Siamesse propone al mismo tiempo un supuesto sobre la autorrepresentación y la autopercepción y una convicción en la capacidad de la creación visual y sonora para descubrir otras formas de nosotros mismos.

Idea: Item Media  
Diseño: @JackLasVegas (Javier Valenzuela)  
Programación: Tama / Diego Hernando  
Sonido: Rec Overflow

Tras la conquista de Granada, los Reyes Católicos comienzan un programa constructivo en la ciudad con el que pretenden transformar la imagen de esta y sus símbolos de poder, a través de distintas edificaciones civiles y religiosas.

Aunque su fundación data de 1504, el **Hospital Real** es el resultado de una superposición de estilos que reflejan la evolución de la arquitectura desde el siglo XV hasta el siglo XVIII. La planta del edificio responde a un cuadrado en el que se inserta una cruz griega en dos alturas, generando un patio en cada uno de sus ángulos. Sobre esta planta aparecen elementos decorativos que van desde el gótico del cimborrio y el plateresco de algunas ventanas exteriores, al renacimiento de los patios de los mármoles y de las columnas o el barroco de la portada de Alonso de Mena.

En su construcción participaron dos figuras de referencia en la historia de la arquitectura, Enrique Egas y Diego de Siloe, así como maestros canteros y carpinteros que trabajaban en sus círculos, destacando Pedro Morales y Jerónimo de Palacios vinculados al primero, y Juan de Plasencia y Melchor Arroyo, cercanos al segundo.

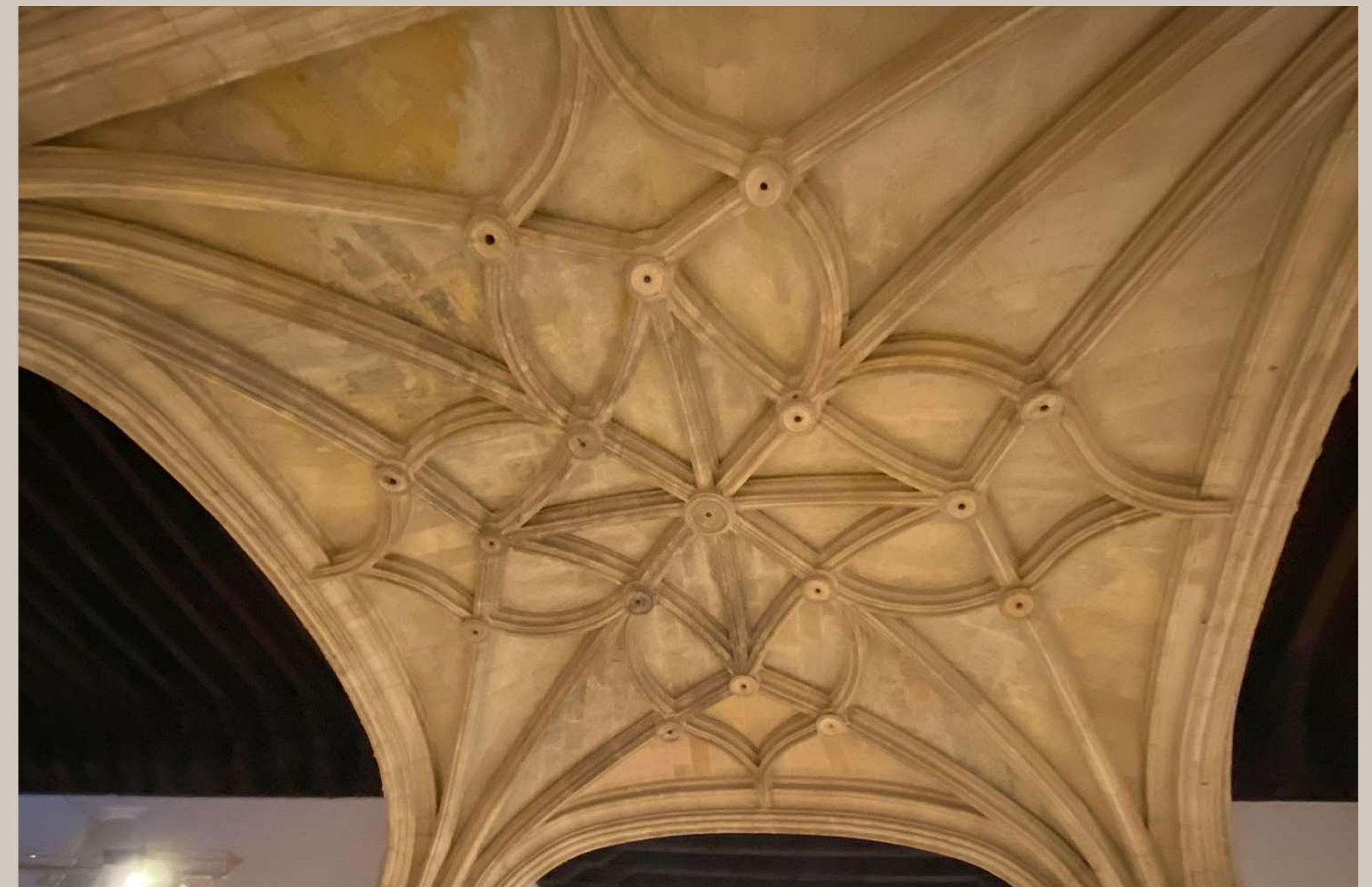
Desde 1971 el edificio es destinado a fines universitarios, convirtiéndose con la llegada de la década de 1980 en la sede del Rectorado, Servicios Centrales y la Biblioteca General Universitaria.

Fuente: ugr.es

## HOSPITAL REAL

Ubicaciones:

Crucero  
Sala de la Capilla  
Zaguán Entrada



La **Escuela Técnica Superior de Arquitectura** de la Universidad de Granada (ETSAG) se localiza en uno de los edificios más emblemáticos del popular barrio del Realejo.

El inmueble cuenta con una dilatada historia que ha configurado su actual estructura, comenzando por su uso como vivienda por Stefano Centurione ya en el primer tercio del siglo XVI. El edificio es adquirido por Juan Hurtado de Mendoza en 1540, que aprovecha su situación privilegiada y las estructuras existentes para transformarlo en un palacio que será la residencia de los Mendoza hasta mediados del siglo XVII, hasta que en 1776 Don Joaquín Palafox Centurión lo venda al Arzobispado de Granada.

Los Mendoza utilizan la primitiva construcción de Stefano Centuriones para desarrollar una casa-palacio a la manera de la tradición granadina, edificando dependencias en torno a un patio central con galerías. En su interior, la decoración de las estancias nobles se caracteriza por el uso de heráldica, grutescos, guirnaldas y otros elementos de estética renacentista, combinados con la tradición de la carpintería mudéjar.

El Arzobispado transformará el palacio para adaptarlo a su nueva función hospitalaria entre 1776 y 1780, constituyendo la intervención en la fachada la modificación más importante, ya que junto a la imponente portada nobiliaria se ubica la entrada a la capilla del hospital, que ocupará la esquina oriental de la fachada. En esta intervención destacará la portada del templo, realizada en piedra de Sierra Elvira, que se superpone a un muro de ladrillo visto, marcando la separación entre el ámbito civil y el religioso.

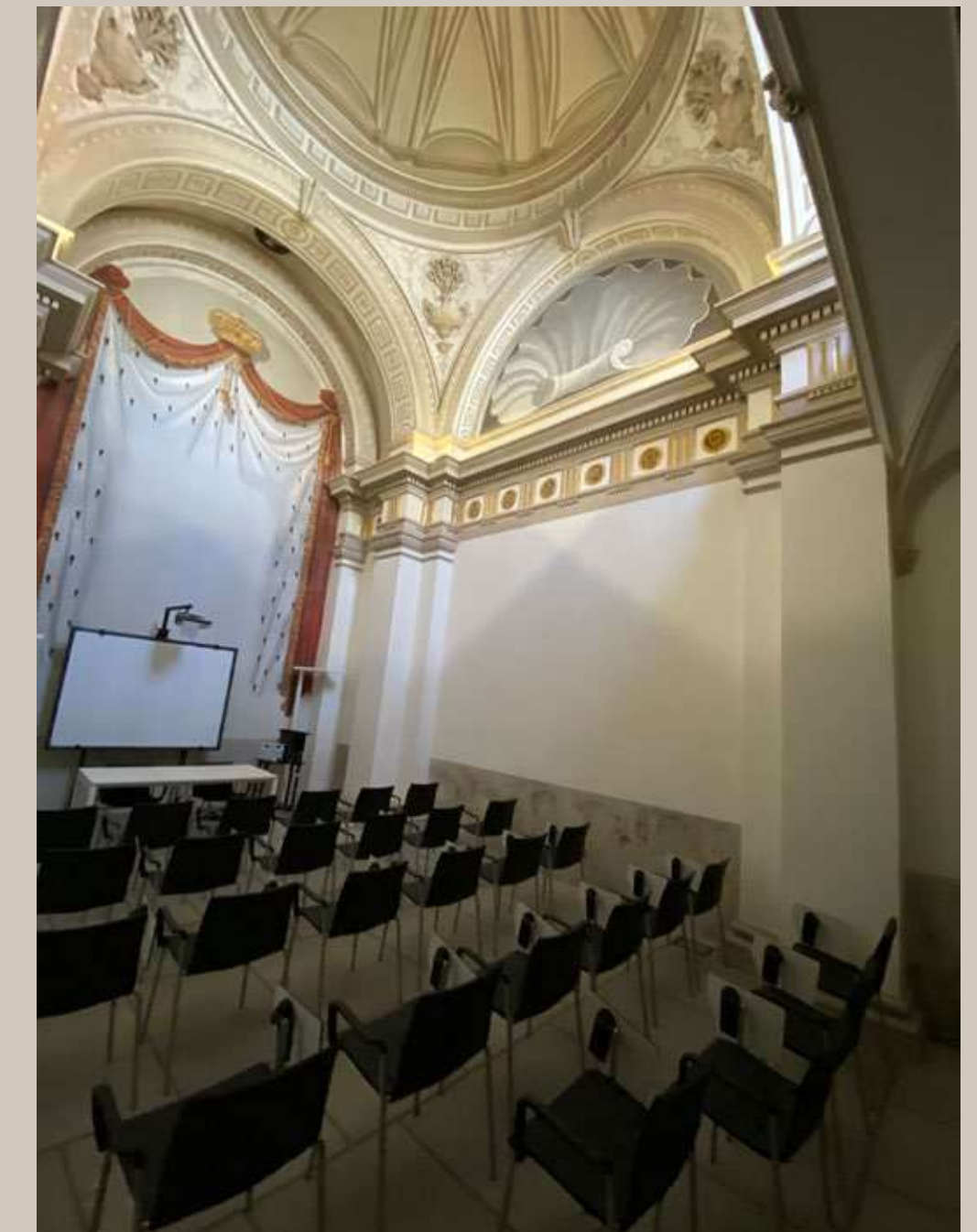
Será en 1866 cuando el edificio albergue la última de sus funciones como Hospital Militar antes de pasar a formar parte del patrimonio inmueble de la Universidad de Granada en 1980, convirtiéndose en la sede de la ETSAG en 1994, recientemente inaugurada tras las intervenciones dirigidas por el arquitecto Víctor López Cotelo, que le han valido el Premio de Arquitectura Española en 2015.

Fuente: ugr.es

## ESCUELA TÉCNICA SUPERIOR DE ARQUITECTURA

Ubicaciones:

Auditorio  
Capilla



## 4 ENCUENTRO EN STREAMING

El encuentro convoca a artistas especializados en audiovisual con nuevas tecnologías y también empresas culturales y creativas vinculadas a propuestas de arte emergente, enfocándolo no sólo como una cita para creadores, investigadores, gestores y promotores culturales, sino también para todos aquellos profesionales de sectores vinculados a la creatividad, en la que el arte audiovisual digital tiene aplicación, y a otras redes comerciales o de investigación potenciales.

Los creadores que participan en la muestra presentarán las obras y sus líneas de trabajo más recientes, conectándolas, sobre todo a través del desarrollo y la creatividad tecnológica que implican, con otros ámbitos y usos.

El encuentro será presentado y moderado por Adolfo Sánchez, director de Item Media y de la muestra Alumbra de arte digital y patrimonio, y será emitido en streaming por el canal de la Madraza en Youtube.

Participan: Maotik VanTa Gnomalab  
Tama Javier Valenzuela

Modera y presenta: Adolfo Sánchez (Item Media)

## 5 CALENDARIO DE ACCIONES

UBICACIÓN	ACTIVIDAD	ARTISTA	FECHA	HORARIO
Crucero Hospital Real	Instalación	Maotik	29 abril - 1 mayo	Según sala y restricciones Covid
Sala Capilla Hospital Real	Instalación	Gnomalab	29 abril - 1 mayo	Según sala y restricciones Covid
Capilla ETSAG	Instalación	Tama	29 abril - 1 mayo	Según sala y restricciones Covid
Auditorio ETSAG	Concierto audiovisual	Murcof + Sergi Palau	1 mayo	20 h acceso con invitación
Zaguán Entrada Hospital Real	Instalación	Item Media	29 abril - 1 mayo	Según sala y restricciones Covid
Canal Online Madraza	Conferencia	Varios	30 abril	18 h



**alumbra**  
Arte digital y patrimonio

**www.alumbrafest.es**



*patrimonio* / UGR /

**LA MADRAZA**  
CENTRO DE CULTURA CONTEMPORÁNEA

